MAXIMO EVENTO

ESPECIAL TARJETAS

$12.00
NO. 40

7 509761 100750 40

Pokémon TRADING CARD GAME

CONOCE A LOS PRIMEROS 50 POKÉMON DE LA NUEVA EXPANSIÓN.

Yu-Gi-Oh!™

¿DECAYENDO? ¡AVERÍGUALO!

Knights of the Zodiac

¡LA BATALLA DE LOS DIOSES CONTINÚA!

8EVT
30,31 Oct. 1,2 Nov.
Octava Reunión Manga Cómic
Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central Esquina Eje Dos Norte
26 16 23 00 www.expo-tnt.com
Dibujo Ganador: Eva Paola Cruz
TNT
Banya

MAXXIMO EVENTO

LO MEJOR EN INFORMACIÓN

ARNULFO FLORES M.
Editor Responsable

JUAN A. FLORES
Director Editorial

JORGE HERNÁNDEZ L.
ROMY VILLAMIL R.
Director de la Edición

MARTHA GARCÍA R.
Jefa de Diseño

JORGE HERNÁNDEZ L.
Diseño Gráfico Y Calidad Digital

DELFINA FUENTES A.
Correctora De Estilo

EDITOPOSTER S.A.
Preprensa Digital

Publicidad comercializada por:
TANQUE/GMV Tel: 5211-2614
publicidad@tanquegroup.com
www.editoposter.com

COLABORADORES:

RODRIGO A. HERNÁNDEZ BERNABÉ

ALEJANDRO CASTRO PRADO

"Todas las imágenes, nombres, marcas y logotipos aquí presentados son Copyright © de sus respectivos autores y son utilizados con fines informativos bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa"

MAXXIMO EVENTO No. 40 Especial TCG'S es publicada por EDITOPOSTER, S.A. Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. La Ribera. México,. D.F. C.P. 06400. Tels./Fax 55441-0006 y 55 41-7281. Pre-prensa: Martha García de la Rosa. Negativos: Salvador Díaz Mirón 156 Col. Sta. Ma. La Ribera México, D.F. CP 06400 Tel. 5541-7181. Impresa en DEBARI SERVICIOS DE IMPRESIÓN, S.A. de C.V. Tel. 8596-9157. Reserva de título I.N.D.A. 04-2002-060512141900-102. Cert. de Licitud de Título SEGOB Exp. 1/432"00"/14964 No. 11062. 28/II/2000. Cert. De Licitud de Contenido Exp. 1/432"00"/14964 No. 8899. 5/Nov/2002. Dist. D.F.: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Guerrero No. 50 México, D.F. por medio del Despacho Everardo Flores S. Serapio Rendón 87 México, D.F. Dist. Foránea: CODIPLYRSA de C.V. Serapio Rendón 87 México, D.F. En locales cerrados DIMSA. Mariano Escobedo 218 México, D.F. En E.U.A.: SILCRES, S.A. Centroamérica y Sudamérica: AMERICAN COMMERCE. Impresa en México
Copyright © 2002 Fecha de Publicación: SEPTIEMBRE 2004

CONTENIDO

2 **SAINT SEIYA**
Los guerreros santos vuelven

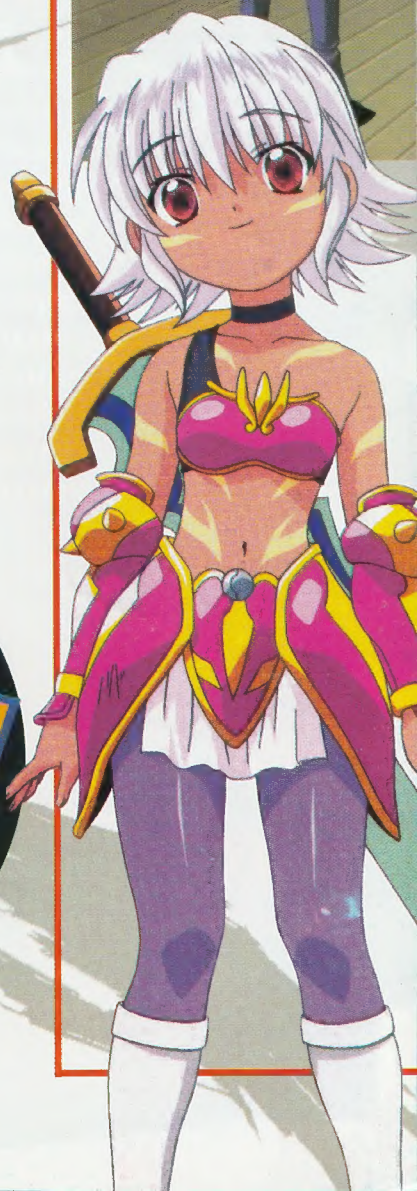
6 **YU - GI - OH!**
¿Decayendo?

8 **SAKURA CARDCAPTORS**
Ahora en TCG´S

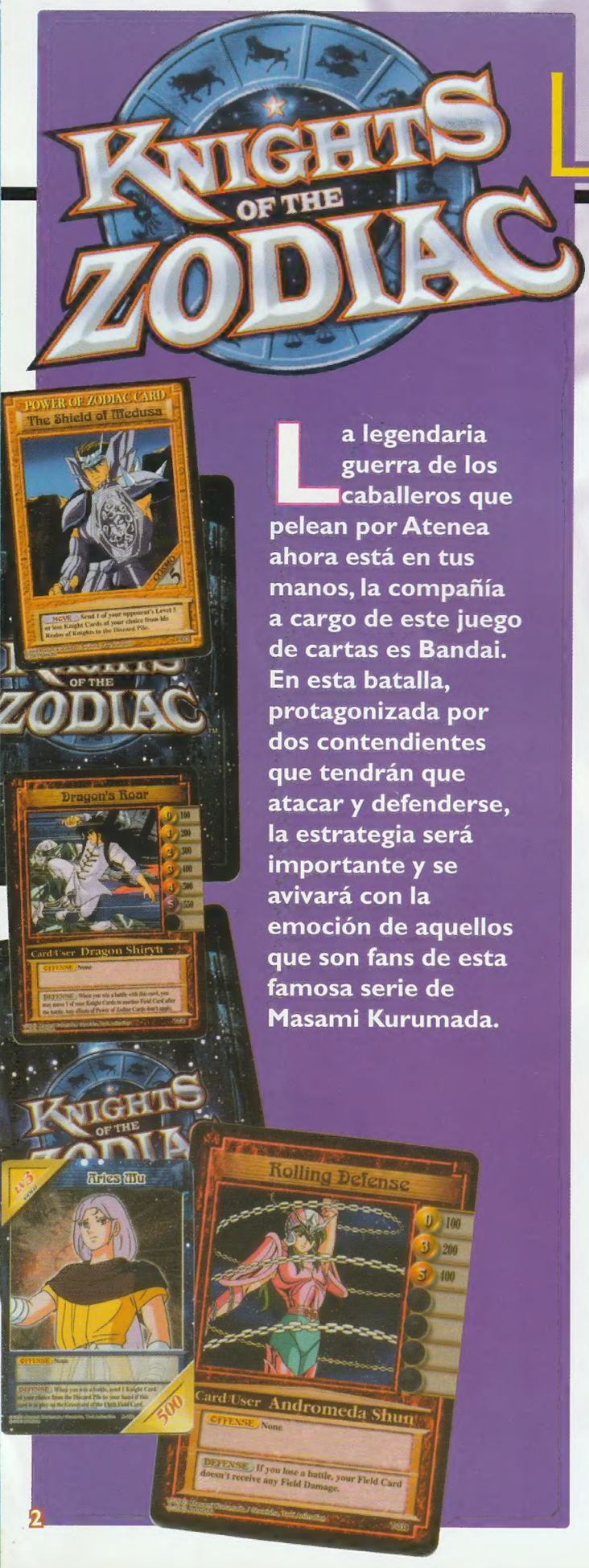
10 **POKÉMON**
Hidden Legens

12 **.HACK//ENEMY**
El TCG del mundo virtual

14 **SHAMAN KING**



LOS GUER SANTOS



La legendaria guerra de los caballeros que pelean por Atenea ahora está en tus manos, la compañía a cargo de este juego de cartas es Bandai. En esta batalla, protagonizada por dos contendientes que tendrán que atacar y defenderse, la estrategia será importante y se avivará con la emoción de aquellos que son fans de esta famosa serie de Masami Kurumada.

Para empezar, hay 4 tipos de cartas, a continuación les pondré la descripción de cada uno:

KNIGHT CARDS
(Cartas Caballero)
Éstas son las cartas que representan a los caballeros que los oponentes pondrán en batalla, éstos pelearán para vencer al oponente y ganar control sobre las cartas tipo "Field".

TECHNIQUE CARDS
(Cartas de Técnica)
Estas cartas sirven para ganar poder y así tener ventaja sobre el oponente; además, el poder que aumentan en batalla puede ser amplificado pagando una cantidad de Cosmo.

POWER OF ZODIAC
(Poder del Zodiaco)
Se juega en batalla para obtener una ventaja táctica sobre el oponente.

FIELD
(Campo)
Esta carta representa el sitio donde se lleva a cabo la batalla.

Cada jugador debe preparar un mazo de 45 cartas, de las cuales 5 deben ser de campo, puede haber más de una carta con el mismo nombre, mas no del mismo número de carta. Por poner un ejemplo, puedes tener 2 ó más copias del Caballero Seiya, pero sus números de carta de la parte inferior después del registro de derechos deben ser diferentes.

Un jugador gana el duelo cuando vence en 2 encuentros, a su vez cada encuentro se gana cuando un jugador gana 20 puntos. Hay dos formas de hacer puntos: uno es venciendo un caballero en batalla y la otra, obteniendo el control del campo en juego, haciendo daño de campo igual al límite del mismo.

La forma de jugar es la siguiente: para empezar, los jugadores deben escoger quién va a defender y quien va a atacar, ya fijado esto, deben juntar sus manteles (el que viene en el starter deck) para formar el área de juego.

A continuación, describiré los elementos de dicha área, desde el punto donde el observador lee la leyenda "Knights of Zodiac" en el centro:

ÁREA DE CAMPO
El que juega a la defensiva debe poner aquí sus cartas de campo, se ubica en la parte superior del área de juego.

ÁREA DE MAZO
Es un área en la que un jugador puede poner su mazo, se encuentra del lado derecho, al centro.

REROS VUELVEN

PILA DE DESCARTE
Aquí se ponen las cartas que se vayan descartando, se encuentra en la parte inferior derecha.

REINO DE LOS CABALLEROS
Es el área central con la leyenda "Realm of Knights", las "Knight's Cards" pueden ser puestas aquí durante tu fase de despliegue. Dichas cartas pueden ser movidas hacia, o desde, esta área en la fase de mover. Las cartas tipo "Power of Zodiac" y "Technique" pueden ser puestas aquí durante la fase de batalla.

ÁREA DE COSMO
Ubicada del lado izquierdo, cualquier carta puede ser usada aquí, boca abajo, durante la fase de Cosmo para pagar futuros costos de Cosmo.

ÁREA DE PUNTAJE
Ésta es un área ubicada a la izquierda del área de juego, pero fuera de ella, aquí se ponen los caballeros y los campos ganados.

Ya definida el área de juego, empecemos. El juego se divide en las siguientes fases, en las que siempre comienza el jugador que ataca:

FASE DE AGARRE.- En el primer turno el jugador toma 5 cartas, en cada turno posterior, el jugador tomará cartas hasta tener 5 en su mano.

FASE DE COSMO.- Cada jugador puede poner las cartas que quiera de su mano al área de Cosmo, no importa el tipo de carta, sólo debe estar boca abajo. Estas cartas servirán para pagar el costo de Cosmo que se especifique.

FASE DE DESPLIEGUE.- Cada jugador puede preparar a un caballero poniéndolo en el área de "Realm of Knights", debe estar boca abajo y sólo se puede poner un caballero por turno.

FASE DE MOVER.- Cada jugador puede escoger mover 1 ó varios caballeros que quiera de "Realm of Knights" hacia una carta "Field" y viceversa, siempre y cuando la suma de sus niveles no exceda el límite del "Field", que es el número ubicado en la parte superior izquierda de la carta, pero cada una se puede mover sólo una vez por turno. Durante esta fase los caballeros conservan su posición (boca arriba o boca abajo),Sobre esta fase cabe señalar que al final no puede haber más de 5 cartas en el "Realm of Knights".

FASE DE BATALLA.- Las cartas caballero y la carta "Field", que este en juego deben ponerse boca arriba, todas las demás conservan su posición. Si en este turno se pelea más de una "Field", el jugador ofensivo escoge el orden de las batallas. Cada batalla se lleva a cabo por los siguientes pasos:

a) Revisión de nivel.- Cada jugador checa que el nivel de su caballero (que es el número ubicado en la parte superior izquierda junto las letras LV) o

la suma de ellos, no exceda el límite de la "Field". Si el atacante excede el límite, se regresan los caballeros al área de "Realm of Knights", y en el caso de que esto le pase al que defiende, también se regresan los caballeros, pero en este caso se pone la carta "Field" a la pila de descarte. En cualquiera de estas situaciones nadie gana puntos.

b) Checar efectos.- Tanto las cartas de caballeros, como las de "Field" tienen efectos (ubicados debajo de la ilustración de la carta), se deben revisar y si se aplica un efecto, ya sea de inmediato o cuando la batalla (según especifique la carta que se puede usar), se debe avisar al oponente. Además de que sólo se aplica el efecto que corresponda específicamente a si uno defiende o ataca. Hay 2 hechos que cabe resaltar, si el efecto de una carta hace que se incremente el poder del caballero, se debe incrementar el de cada caballero, no sólo tu total de poder. Lo segundo es que en términos del juego "battling with" hace referencia a la carta con la que estás peleando, y "battling against" se refiere a la carta contra la que estás peleando.

c) Comparar poder del caballero.- Cada jugador compara el poder de su caballero (que es el número ubicado en la parte inferior derecha), con el del oponente. Si el caso es que un jugador está usando más de un caballero, se toma en cuenta para la batalla la suma de poder de dichas cartas.

d) Jugar cartas "Technique" o "Power of Zodiac".- Cada jugador pone la cantidad de estas cartas que se necesiten en el área "Realm of Knights" boca abajo, debajo de las cartas que están en combate, una vez que ambos contendientes pusieron sus cartas, éstas se voltean pagando el costo de Cosmo correspondiente; en el caso de las "Technique" no es necesario pagar Cosmo a menos de que se quiera aumentar el poder del caballero, acción que se realiza al pagar el costo puesto a la derecha de la ilustración y en el caso de las Power of Zodiac su costo se ubica en la esquina inferior derecha de la ilustración, hay que agregar que dicha carta sólo puede ser activada en la fase que indica antes de la mención de su efecto si no, la(s) carta(s) se descartará(n).
Entre estas cartas, hay las que sólo puede usar uno o varios caballeros específicamente, si se usa y no se cubre este requisito la carta es descartada, pero si no especifica a un caballero(s), este efecto aplica a todos tus caballeros.

El pago de Cosmo se realiza de la siguiente forma: cada carta puesta boca abajo en el área de Cosmo cuenta como un punto de Cosmo, la acción de pagar se realiza al mover las cartas del área de Cosmo a la pila de descarte.

e) Determinar el resultado de la batalla.- Ya realizado todo en el paso anterior, pasamos a comparar el nivel de poder total de los caballeros que están en batalla, el (o los) caballeros con mayor puntaje en total gana(n) la batalla, pero si la batalla termina en empate no pasa nada, sólo se dejan las cartas ahí y se salta el paso "f".

f) Premiación del resultado de la batalla.- El ganador recibe puntos equivalentes al nivel de los caballeros que venció. El ganador toma los caballeros de su oponente y los pone en el área de puntaje (al final del juego se devuelven a su dueño), de esta forma el primero en juntar 20 puntos gana el encuentro.
El perdedor debe tomar una carta de su deck, ponerla boca abajo, debajo de la carta de campo en forma perpendicular al mismo, esto es conocido como daño de campo y cuenta como un punto.

Cuando el daño de campo es igual al límite del campo, las cartas de daño son descartadas y el ganador del encuentro debe poner la carta de campo en su pila de puntaje, donde el límite es el valor que tomará en cuenta para llegar a los 20 puntos, tal como lo hace una carta de caballero.

Si el caballero del que ataca está en un "Field" y no hay caballero que lo defienda, se pone una carta de daño de campo, si el caso se da en la defensiva, no pasa nada, no hay ganancia de puntos sino hasta que el campo reciba daño igual a su límite.

Al final del proceso toda carta "Technique" y "Power of Zodiac" usadas se van a la pila de descarte. De aquí se pasa al siguiente turno y se repiten los mismos pasos empezando por la fase de agarre, recuerden que la ofensiva y defensiva no se alternan durante el encuentro, sino hasta el siguiente encuentro.

Hasta el momento en que terminó este artículo, hay 2 starter decks, que son el de "PERILOUS CONQUEST" y el de "POWER OF THE CONSTELLATIONS", salidos en enero de este año, además de los sobres de expansión "A NEW ERA OF HEROIC LEGENDS" y "MYTHOLOGICAL FORCES".

©2003 MASAMI KURUMADA/SHUEISHA, TOEI ANIMATION

Yu-Gi-Oh!

Hemos vivido fenómenos comerciales inigualables en el mercado, como fue el caso de Pokémon en su momento, y hoy en día se puede decir que viene una nueva ola con Shrek, pero la moda que ha prevalecido desde un tiempo atrás hasta el momento, ha sido Yugi Oh, moda que se ha infundido de forma notable a través de los medios comerciales; serie animada, videojuegos, manga, incluso hasta tazos, pero lo más importante, la euforia se ha dado gracias al juego de cartas.

Cuando Yugi logra resolverlo, el espíritu de una antigua entidad faraónica se une a él y cuando lo necesita, Yugi y dicha entidad se hacen uno, a partir de entonces Yugi vive emocionantes aventuras junto con sus amigos.

En el ámbito general, la historia ha sufrido un decaimiento de popularidad, esto ha pasado a partir de que en la televisora abierta no se ha trasmitido más allá de la primera temporada y parte de la segunda, cuando las televisoras de cable han trasmitido con bastante fluidez las temporadas realizadas hasta el momento; además de que se ha generado un aburrimiento por parte del consumidor al haber ya un mercado tan sobresaturado de artículos comerciales. Debido a que las compañías han visto este fenómeno como buena inversión, han sacado desde calcomanías hasta tazos dentro de los productos.

Pese a lo descrito anteriormente, no podemos decir que ya se esté desplomando la fama de Yugi, pero se puede suponer que el máximo de su fama no esté lejos.

Lo que va ayudar a mantener de forma estratégica a subir y mantener un poco más este sentimiento que se genera a través de la serie, es la salida de la película "Yu-Gi-Oh!: Enter the Shadow Realm", misma que queda a cargo de la compañía Warner Brothers Entertainment, y cuyo estreno se realizará en agosto del presente año, en los cines americanos.

Lo que ha hecho que el juego de cartas sea un éxito, es que contiene un sencillo método de juego comparado a otros como es el Magic, con diferencias como que en Magic es necesario pagar un costo de mana para poner una carta en el campo, y en Yugi sólo se requiere que se cumpla el requisito de su nivel.

¿Dec

Además de la notable variedad de cartas, con sus diferentes efectos y habilidades, hacen que un juego pueda ser muy rápido, o bastante aguerrido, pero eso sí, muy fácil de aprender.

Del mismo han surgido varios videojuegos, que no son más que simuladores del juego de cartas, en el que uno puede jugar con los personajes de la serie y con sus decks.

SOBREVIVIENDO

Hoy en día se ha dado una tendencia en cuanto a cómo está formado el deck de los duelistas, ya que hay cartas que se han vuelto primordiales en la construcción de un deck, cartas como son "Change of Heart", "Monster Reborn" de las cuales hacen aparición en la serie de televisión y vale la pena mencionar que ésta ayudó mucho a generar un interés en el juego, dado que suelen presentar algunas de las cartas más poderosas que existen.

Algunas cartas que sirven de ejemplo en este punto son:

Goblin Attack Force:- Cuyas características de un ataque de 2300 y un nivel de 4 estrellas, le han permitido ser una de las favoritas, pese a que después de atacar debe pasar a posición de defensa.

Jinzo:- Este monstruo sólo requiere un tributo, con 2400 de ataque y que además niega las trampas, una carta buenísima sabiéndola usar ya que su efecto puede ser un arma de 2 filos.

Harpies Feather Duster:- Ésta ya es una trampa muy solicitada, lo que hace es eliminar todas las cartas en el área de magia y trampas.

Tal vez se ha dado una tendencia en la formación de los decks, pero gracias a las nuevas expansiones se han hecho buenas combinaciones logrando que un deck pueda sufrir modificaciones constantes, se ha llegado a la conclusión de que casi no hay una carta inútil, ya que si combinas diferentes cartas, el efecto puede ser muy beneficioso, desde mi punto de vista en este aspecto la compañía responsable ha sabido hacer un muy buen trabajo.

Incluso ahora, con las nuevas expansiones y nuevos starter decks, ha pasado a mejorar y ayudar a varios de los puntos débiles que tenían varias cartas del conjunto actual; por ejemplo, una de las tendencias que se ha dado entre las nuevas cartas es que sirvan de apoyo a monstruos muy débiles, siendo éstos desde nivel 1 hasta nivel 3, con una forma muy buena de defenderse. Con un poco de creatividad e ingenio, al combinar estas cartas con tu deck puedes darle una sorpresa a tu oponente. Como ejemplo, una carta que puedes usar es la "Sword of the Soul Eater", una spell card equipment, que tiene como requisito que sólo puedes equiparlo a un nivel 3 ó inferior, y cuyo efecto es que al equiparlo tienes que sacrificar a todos los monstruos de tu lado del campo (excepto "Tokens" y a quien se lo equipas) y así el monstruo equipado gana 1000 puntos de ataque por cada monstruo sacrificado, un ejemplo con ella sería equiparla al "The all seeing white tiger"(este monstruo es de nivel 3 y tiene sólo 1300 de ataque y 500 de defensa) y si puedes tener en el campo otros 4 monstruos, esta carta de sólo 1300 de ataque puede pasar a tener 5300.

PERO ¿ESTÁ EN DECADENCIA O NO?

Con estos puntos podemos afirmar que, a nivel popular, Yugi Oh corre el riesgo de empezar a decaer, aunque se ve claro que le gustará al público todavía un buen rato y que se mantendrá estable por lo menos hasta finales de año, ya después puede ser posible que comience su descenso, aunque éste será lento, pues lo que le ayuda mucho es que tiene un mercado de 6 a 25 años aproximadamente.

En el ámbito del juego de cartas se puede decir fácilmente que entre Konami y Upperdeck se está haciendo un buen esfuerzo porque la Yugimanía prevalezca el mayor tiempo posible, lo curioso es que el número de duelistas disminuyó entre enero y junio, pero la cantidad fue despreciable gracias a que surgieron nuevos duelistas.

Un hecho que ayuda a que esto también siga en pie es que con el tiempo, y según la moda de la carta, los precios tienden a bajar y eso hace accesible el hecho de obtener una carta en especial.

En fin, como toda moda que se da, quien tendrá la última palabra eres tú como consumidor y duelista.

©1996, KAZUKI TAKAHASHI

ayendo?

Sakura CARDCAPTORS

Éste es un juego de cartas basado en la popular serie de Anime de CLAMP "Card Captor Sakura" en el cual, tú y tu rival intentan convertirse en el indiscutible maestro de las cartas de Clow, armando un equipo de Cazadores de Cartas. Ambos deberán detener las cartas Clow que rondan en la Tierra y manejar correctamente tus recursos en batalla contra tu rival te llevará al dominio indiscutible.

Se oye un poco complicado, pero en realidad este juego es bastante sencillo y muy entretenido, y aunque ya se dejó de imprimir, les presentamos esta reseña para que se enteren de que este juego alguna vez existió y, si son fans y aún pueden conseguir una copia háganlo, créanme que vale la pena.

En el juego existieron cuatro tipos de cartas, las cuales eran las mismas cartas Clow (sí, las mismas que tenía que capturar Sakura) que en total son las 52 que hacen aparición en la serie de televisión, de las cuales 4 son llamadas "Cartas Mayores" que son: The Windy, The Earthy, The Firey y The Watery, las cuatro cartas elementales, que tenían la cualidad de capturar automáticamente una carta del mismo tipo que el suyo una vez por turno. Estas cartas se caracterizaban por ser de color naranja en el borde, todas las demás cartas eran normales y de color blanco en el borde, las cuales se clasificaban en 8 diferentes elementos de acción que son: Wind, Fire, Wood, Earth, Electricity, Gold y Clouds.

También están las cartas de Captura, las cuales representan a tus cazadores (que eran los mismos personajes de la serie) y que se usaban para atrapar las cartas, o evitar que tu rival las capturara, estas cartas son de color morado.

Las cartas de Estrategia, que se jugaban en cualquier momento y desencadenaban diversos efectos que afectaban el desarrollo de una captura; por ejemplo, hay cartas que sirven para subir tu nivel de poder o disminuir el poder de tu oponente, incluso puede duplicarlo, aunque la carta más malvada es la que hace que regreses una carta capturada a la pila de Spirit Clow. Estas cartas son de color verde con amarillo.

Por último, las cartas de Refuerzos, que se usaban por el oponente para tener ayuda extra en cuanto a evitar alguna captura o para responder el reto de tu rival. Estas cartas son de color azul y pueden ser refuerzo de un personaje, o puede tener 2 para que escojas personaje de refuerzo.

Para ganar el juego, obviamente tenías que capturar más cartas antes que tu rival, y había tres formas de hacer esto: primero, teniendo una carta de cada tipo que exista en juego, capturar las dos cartas mayores o capturar 4 cartas del mismo tipo.

Para jugar, tú tenías dos mazos, el de las cartas Clow y el de tu deck en sí, revolvías ambos mazos y se ponían en el campo las dos primeras cartas del mazo de las cartas Clow de cada jugador para empezar, al capturar una, se revelaba la siguiente carta en la pila del lado de la que pertenecía la carta capturada (o sea, se podían capturar no sólo las tuyas, sino las de tu rival también), cada quien tenía una mano de 5 cartas y el jugador que iniciaba tenía derecho a intentar hasta dos capturas, mientras que su rival se preparaba para defender; para lo cual se usaban las cartas de captura, en el caso del que capturaba, debían de coincidir en tipo con las cartas Clow que iban a ser capturadas, el rival podía responder poniendo a defender con otro personaje que no estuviera en esa captura (o sea que si intentas capturar con una Sakura, tu rival no podía defender con otra carta de Sakura) y se enfrentaban los números de valor de batalla (que estaban marcados a un lado de la carta), en el caso de la defensa está la ventaja de que puede contestar con una carta de cualquier elemento, pero si la carta era del mismo elemento que la Clow Card ésta obtenía un bono de 1000 puntos.

En caso de ganar o empatar, el que estaba capturando ganaba y se llevaba la carta a su pila de capturas si no, ahí se quedaba. Durante el proceso se podían jugar cartas de estrategia o de refuerzos para voltearle la

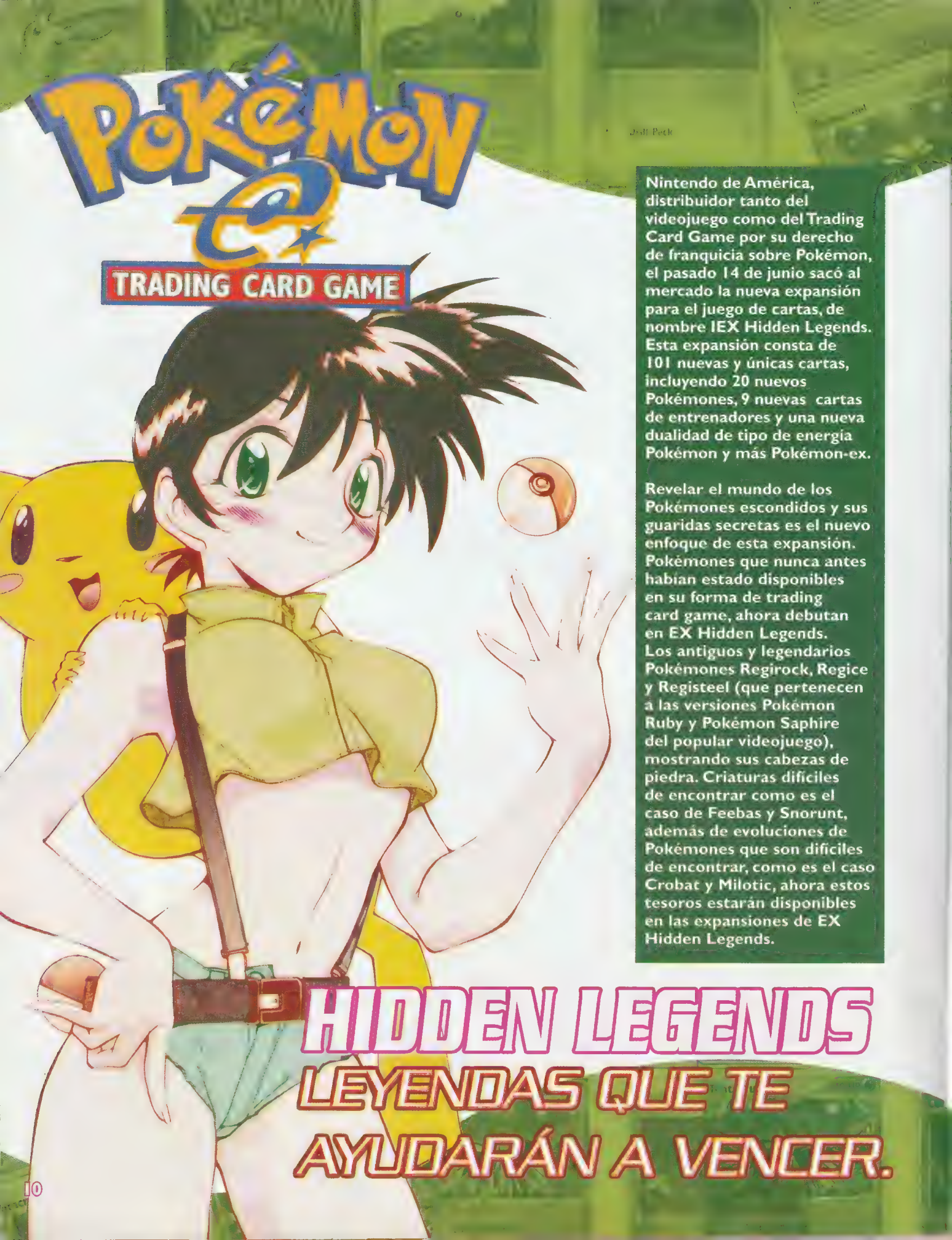
situación a tu rival que se usaban de la siguiente manera: cuando uno era el que capturaba ponías una carta refuerzo e inmediatamente una carta de captura correspondiente al personaje de tu refuerzo, en este caso ya no importa si la nueva carta en juego es del mismo tipo que la Clow Spirit y si llega a serlo obtienes un bono de 1000 puntos, pero es importante que no sea el mismo personaje que alguno de los que ya están en juego, en el caso de la defensiva tiene un uso más práctico, aquí cuando empleas un refuerzo haces que el oponente tenga que poner una carta de captura con el personaje de ésta o en su defecto un refuerzo con el personaje solicitado, si no tiene una de estas cartas esta captura termina. Entonces al resolverse los dos intentos de captura se termina el turno, y podían decidir si querían descartar hasta dos cartas de su mano y volvían a tomar hasta tener cinco como mano para iniciar el siguiente turno, cambiando papeles, de captor y defensor.

Entre los dos contendientes tiene que haber en juego 16 cartas Spirit Clow, 8 de cada uno, y que entre los 2 tengan 4 de cada uno de los 4 elementos en juego, por eso se recomienda que cada uno tenga 2 cartas de cada elemento; además, cada deck debe contener 25 cartas aparte de las Clow Spirits, las cuales pueden ser de la siguiente manera:

De captura: 10 ó más.
Estrategia: 5 ó más.
Refuerzo: 3 ó más.

Así, a partir de las 18 cartas mínimas tú escoges hasta tener las 25.

Como ven, no era muy complejo, pero jugarlo es muy entretenido y adictivo, el set completo contó con 2 expansiones (la primera y la segunda temporadas de la serie en su versión estadounidense) y aún se consiguen Starter Decks y booster packs. Había los tres tipos de carta por rareza que se podían identificar por el color del círculo ubicado en la parte superior derecha de la carta, el orden de rareza se determinaba de la siguiente forma: morada rara, verde no común y azul común, las cartas no estaban nada mal, cualquiera que tenga un deck, consérvelo porque ahora es candidato a ser preciada pieza de coleccionista.



Nintendo de América, distribuidor tanto del videojuego como del Trading Card Game por su derecho de franquicia sobre Pokémon, el pasado 14 de junio sacó al mercado la nueva expansión para el juego de cartas, de nombre IEX Hidden Legends. Esta expansión consta de 101 nuevas y únicas cartas, incluyendo 20 nuevos Pokémones, 9 nuevas cartas de entrenadores y una nueva dualidad de tipo de energía Pokémon y más Pokémon-ex.

Revelar el mundo de los Pokémones escondidos y sus guaridas secretas es el nuevo enfoque de esta expansión. Pokémones que nunca antes habían estado disponibles en su forma de trading card game, ahora debutan en EX Hidden Legends. Los antiguos y legendarios Pokémones Regirock, Regice y Registeel (que pertenecen a las versiones Pokémon Ruby y Pokémon Saphire del popular videojuego), mostrando sus cabezas de piedra. Criaturas difíciles de encontrar como es el caso de Feebas y Snorunt, además de evoluciones de Pokémones que son difíciles de encontrar, como es el caso Crobat y Milotic, ahora estos tesoros estarán disponibles en las expansiones de EX Hidden Legends.

HIDDEN LEGENDS

LEYENDAS QUE TE AYUDARÁN A VENCER.

La forma de jugar evoluciona muy bien con la adición del distintivo Explaud que, se dice, tiene un cuarto ataque, y nuevos Poké-Powers y Poké-Bodies. Los Pokémones que pueden cambiar de clima, cada uno con un nuevo truco, trabajando con otras cartas. Además de la especial IBox Topper Bonus Cardî, sólo disponible en las cajas de sobres de expansión, acompañálos en esta nueva expedición arqueológica digna de cualquier coleccionista, a través de los misterios que dominan las Hidden Legends.

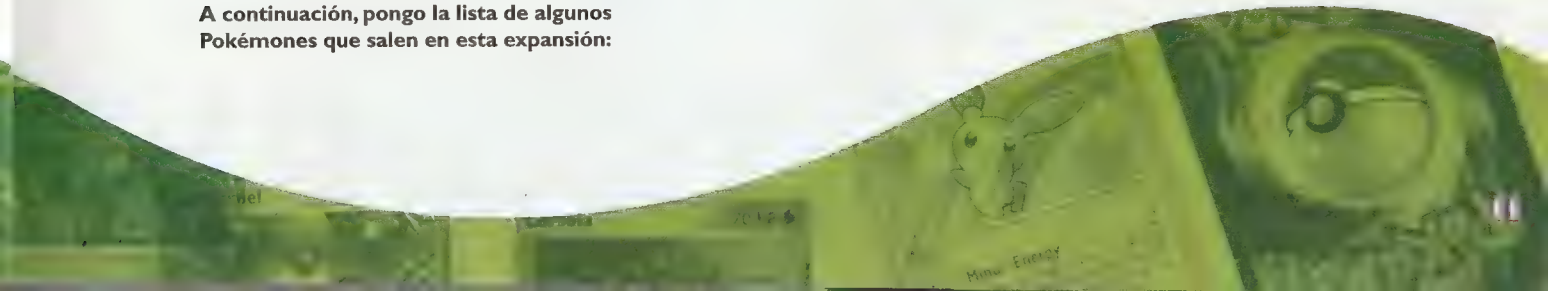
Los sobres de expansión vienen compuestos por 9 cartas insertadas al azar (5 comunes, 2 no comunes, una rara y una carta foliada), que contiene como imagen al frente de los sobres al legendario Pokémon Registeel. Los decks prefabricados vienen compuestos por 60 cartas, incluyendo una carta holográfica, una lista de cartas, una moneda de juego (con el diseño de Selebi y Jirachi), contadores de daño, un actualizado libro de reglas y un mantel de juego de tamaño mediano.

Los protagonistas principales de dichos decks son: en el deck de Wishmaker es Jirachi, que contiene Pokémones del tipo Psíquico y Agua, entre los cuales tenemos 3 Pokémones muy poderosos; Metagross (quien viene provisto de una fuerza y defensa descomunales), Starmie (que tiene ataques, que bajo ciertas condiciones pueden ser devastadores) y Tentacruel (que genera toda clase de condiciones especiales a tu favor), aunque no voy negar que es difícil tenerlos en el primer o segundo encuentro, al menos es fácil tenerlos en batalla gracias a Jirachi, quien tiene la habilidad de generar la evolución de un Pokémon de forma rápida, cuando necesites una carta de evolución, Jirachi puede traértela de tu deck y ponerla en tu mano, y si eso no es suficiente las cartas PokéNav y Steven's Advice te ayudan a tomar cartas más rápido.

En el deck de Forest Guardian es Dark Celebi, deck que contiene Pokémones del tipo incoloro y grass.

A continuación, pongo la lista de algunos Pokémones que salen en esta expansión:

Número	Carta	Rareza
001/101	Banette	Rara (Holo)
002/101	Claydol	Rara (Holo)
003/101	Crobat	Rara (Holo)
004/101	Dark Celebi	Rara (Holo)
005/101	Electrode	Rara (Holo)
006/101	Exploud	Rara (Holo)
007/101	Heracross	Rara (Holo)
008/101	Jirachi	Rara (Holo)
009/101	Machamp	Rara (Holo)
010/101	Medicham	Rara (Holo)
011/101	Metagross	Rara (Holo)
013/101	Pinsir	Rara (Holo)
014/101	Shiftry	Rara (Holo)
015/101	Walrein	Rara (Holo)
016/101	Bellossom	Rara
017/101	Chimecho	Rara
018/101	Gorebyss	Rara
019/101	Huntail	Rara
020/101	Masquerain	Rara
021/101	Metang	Rara
022/101	Ninetales	Rara
023/101	Rain	Forma de invocación Rara
024/101	Relicanth	Forma de invocación Rara
025/101	Snow-cloud	Forma de invocación Rara
026/101	Sunny	Forma de invocación Rara
027/101	Tropius	Rara
028/101	Beldum	No-Común
029/101	Beldum	No-Común
030/101	Castform	No-Común
032/101	Corsola	No-Común
033/101	Dodrio	No-Común
034/101	Glalie	No-Común
035/101	Gloom	No-Común
036/101	Golbat	No-Común
037/101	Igglybuff	No-Común
038/101	Lanturn	No-Común
039/101	Loudred	No-Común
040/101	Luvdisc	No-Común
041/101	Machoke	No-Común
042/101	Medicham	No-Común
044/101	Metang	No-Común
045/101	Nuzleaf	No-Común
047/101	Sealeo	No-Común
048/101	Spinda	No-Común
049/101	Starmie	No-Común
050/101	Swalot	No-Común



.hack//ENEMY

El juego está basado en la trama desarrollada en .hack//DUSK, donde en un futuro no muy lejano el único juego en linea que uno puede practicar es "The World", juego virtual que se ambienta en un mundo de fantasía tipo medieval en el que las personas pueden adoptar un personaje que use magia o especializarse en el manejo de algún tipo de arma, además de temibles monstruos, como aderezo al concepto en los diseños hay detalles de carácter futurista.

En .hack//ENEMY lo que le caracteriza con mucha originalidad es que, a diferencia de la mayoria de los TCG, aquí el personaje que ataca no es el mismo que defiende; así, mientras uno lanza monstruos provenientes de "The World" sobre su oponente, el otro envia a su PC para defender.

TCG DEL

TIPOS DE CARTAS

Existen 6 tipos de cartas, de las cuales sólo puede haber hasta 4 iguales de cada una en el mazo, que consta de 60 cartas, además de que cada carta puede contener, o no, un requisito o un elemento; el requisito es que es necesario que en el campo se encuentren los elementos específicos para jugar la carta y el elemento es uno de los seis tipos que contiene el juego, las únicas cartas que no piden requisito son las PC's. Los requisitos se mencionan en la parte que dice "To play"; además, cabe mencionar que todas las cartas contienen un número en la parte superior derecha al que se le llama destino, cuyo uso se explicará después. A continuación detallaré sobre cada tipo de carta:

Monstruos: éstas son criaturas que usas para atacar a los PC's y anotar puntos. Esto se obtiene cuando el monstruo ataca exitosamente y así, dicho monstruo se coloca en la pila de puntaje equivaliendo un punto, cada uno representa una especie que puede ser referenciada por otras cartas (para requisitos o ataques); en su mayoría los monstruos tienen una recompensa, que se aplica cuando el monstruo logró anotar el punto.
Además de lo anterior, cada monstruo puede tener una habilidad descrita en la carta, ya sea "Storable" (que quiere decir que es posible guardar en el "Portal", mismo que puede tener todas las cartas que se requieran), que cuando ataque este monstruo todos los de su especie en el portal puedan atacar, o que cuando ataque uno otro puede atacar al mismo PC al mismo tiempo, esto por mencionar algunos.

PC: las cartas de PC representan a los jugadores de "The World" que son personajes de la serie .hack//DUSK, cada clase de PC se toma, según el tipo de arma que maneje, ya sea Wavemaster, Long Arm, Blademaster, Twin Blade, Heavy Axeman y Heavy Blades.
Sólo puede haber 3 PC's en juego y cada PC tiene una habilidad, como ejemplo Elk cura un PC cada vez de que otro PC entre en juego.

Ítems: los ítems son artículos que ayudan a los PC's en sus aventuras por "The World". Son aditamentos como armaduras, botas y, principalmente, armas, cada PC puede usar sólo un ítem de cada tipo, o sea que sólo puede tener una armadura, un casco, etc., además de que cada pieza puede ser específicamente para un solo tipo de PC, especialmente, en el caso de las armas, los ítems se juegan al ponerse debajo del PC usuario, dejando visible el número de puntos extra visibles por la izquierda.

Acción: las acciones son cartas que proporcionan una habilidad o le permiten al jugador realizar alguna acción, dichas cartas se ponen en juego boca abajo y cuando se necesitan se voltean; por ejemplo, hay cartas que sirven para aumentar la fuerza de una clase de PC en pleno combate.

Evento: las cartas de evento representan las cosas que pasan cuando tus PC's no están en combate, algunos representan implementos raros que usan tus PC. También, al igual que la acción es de un solo uso, así que al usarla se va a la pila de descarte.

Campo: los campos son lugares en los que ubica uno a los elementos del juego, sirven para dar más fuerza o habilidad a tus monstruos, desafortunadamente en los starter decks no contienen cartas de campo.

Elementos: la mayoría de las cartas contienen un elemento. Éste indica la naturaleza de la carta y de dónde obtiene su poder. Existen 6 tipos de elementos que son: Madera, Tierra, Fuego, Agua, Tinieblas y Trueno.

CÓMO JUGAR

Jugar .hack//ENEMY es bastante sencillo, al comenzar cada quien revuelve su mazo, para ver quien inicia; cada jugador parte el mazo mostrando una carta al azar y el que tenga el número de destino más alto empieza. Después, cada uno toma 4 cartas, luego de esto comienza la mecánica del juego.

Al principio del turno uno toma cartas del mazo hasta tener 5. Después, puedes poner en juego una carta, que quiere decir que la pones de tu mano al campo, sólo puedes poner una por turno. Para hacerlo esto, debes cubrir el requisito que menciona la carta en "To play", en caso de que ésta lo tenga. En la mayoría de los casos, el requerimiento consiste que tengas en "Spot" (que éste es el campo), algún tipo de carta o elemento.

Ya puesta tu carta en juego de este turno, puedes escoger pelear o ceder el turno, en caso de optar por la pelea, declaras el ataque de tu monstruo escogiendo al PC objetivo, pueden atacar otros monstruos si la habilidad del primero u otros monstruos en el portal se los permite.

Al atacar se toman los puntos de la parte media de la carta de monstruo, en la defensa se toman los puntos del PC más los puntos del equipo que tenga, además de que el que defiende puede usar cartas de acción para darle más puntos a su PC, pero en sí el verdadero duelo se da cuando después de haber fijado monstruo, PC, y cartas de acción, cada jugador debe tomar la carta superior de su mazo y a los puntos dados en el campo sumarle el número que se encuentra en la parte superior derecha de cada carta, a este número se le llama destino, si tienen igual número de puntos el atacante anota, pero no hiere al PC, si el atacante tiene más anota hiriendo al PC y al tener uno herido debes girarlo 90°. Tú puedes curar un PC jugando una copia igual del mismo o con alguna habilidad o evento, pero si el PC es herido de nuevo éste se va a la pila de descarte.

Al final, gana el que logre anotar 7 puntos, o en el caso de que algún jugador descarte todo su mazo, gana el que tenga mayor número de puntos.

©2002-2003 Project .hack

MUNDO VIRTUAL

SH

Basado en la serie de Hiroyuki Takei, Shaman King, tenemos un juego que con los elementos de la serie, que narra la historia de cómo Asakura Yoh recorre un largo camino para convertirse en el Shaman King, junto con el apoyo y duro entrenamiento de Anna Kyouyama, quien también será su futura esposa, el ánimo de su pequeño amigo Manta Oyamada, y no podemos olvidar a su espíritu compañero de batallas Amidamaru, que fue en vida alguien que asesinó a mucha gente, hace ya 600 años, ahora pelea por liberar su culpa y porque con el tiempo ha tomado a Yoh como a su amigo.

El juego originalmente fue lanzado por la compañía TOMY en Japón, bajo la supervisión de Shonen Jump. La versión en inglés saldrá en el verano del presente año, a cargo de UpperDeck, aunque no ha dado aún una fecha exacta de lanzamiento se dice que saldrá pronto, esto fue anunciado el 11 de febrero del presente año.

Es importante advertir que los siguientes datos del juego son referentes a cómo está compuesto y cómo se juega la versión original del juego en japonés.

Para empezar hay 5 tipos de cartas, las cuales son:

Shaman Card: en esta carta se centra el juego. Dos shamanes pueden ser insertados en el deck.

Spirit Card: ésta es la carta que un shamán puede invocar. Cuando es invocada al campo, puede tanto atacar al oponente, como evitar el ataque del contrario.

De esta carta existen 4 tipos que son: Human Spirit, Animal Spirit, Spirit y Evolution.

Attack Card: en términos generales, es la carta que puedes ubicar en el área de poder. Hay varias de estas cartas: Attack Card, Special Skill Card y Secret Skill Card. La Attack Card es el ataque que hace particularmente un shamán. Secret Skill Card se maneja de la misma forma que la anterior, la Special Skill Card es la carta particular del shamán y del espíritu cuando están en posición de ataque.

SHAMAN KING

Médium cards: He aquí el punto principal de la estrategia, la cual tiene un efecto especial, la usas durante la fase media. Las cartas medias las puede usar la mayoría de los shamanes, pero hay shamanes que tienen cartas particulares.

Adition cards: éstas cartas proveen un buen efecto al shamán, cuando uno cumple las condiciones mencionadas en la misma.

Campo de batalla: si el espíritu se encuentra en esta área puede atacar o defender, recuerda que sólo puedes atacar cuando estás en esta área.

Campo de invocación: cuando invocas a un espíritu lo pones aquí, éste no puede atacar, pero sí defender. Tú sólo puedes invocar hasta 3 espíritus (si el shamán tiene la habilidad de hacerlo) en cada lado del campo del shamán, lo que hace que puedas tener hasta 6 espíritus en juego, en cualquier momento.

Campo de espera: si el espíritu atacó o defendió y no fue vencido, tiene que ir a esta área (también puede acabar ahí por un efecto del oponente). Los espíritus ubicados aquí no pueden atacar o defender.

Campo de ataque: el shamán o espíritu que ataca debe estar ubicado aquí.

Campo de cartas de ataque: cuando tu shamán o espíritu atacante se ubica en el campo de ataque, debes ubicar aquí las cartas de ataque y/o de técnica aquí.

Campo de hechizo: cuando usas un hechizo, ubicas la carta aquí, pero debes anunciar a qué shamán se lo estás aplicando, asimismo cuál shamán recibe daño al usarlo, si es que la carta especifica este daño.

Campo del shamán: aquí pones a tu shamán al principio del juego, sólo puedes tener 2 shamanes.

Cementerio: aquí pones las cartas descartadas.

Deck: aquí pones tu mazo de cartas.

Medidor de vida: es una tabla ubicada a la derecha del campo donde puedes ir indicando la cantidad de vida de tu personaje.

FORMA DE JUEGO

Para empezar, cada uno debe ubicar un shamán de su deck en el campo boca abajo, después deben revolver sus decks, acto seguido toman 8 cartas, si en tu mano no tienes lo que quieres, puedes poner las cartas en el cementerio, después tomas cartas hasta tener 8 y luego deciden quién empieza atacando. El juego se empieza usando al shamán como referencia.

Cada turno está compuesto por 3 rounds, en el primero, el jugador sólo puede moverse durante el primer y tercer rounds.

En el segundo turno, el jugador puede hacer todo menos atacar y es a partir del tercer turno que ambos jugadores pueden atacar los 3 rounds que quieran.

Cada Round está compuesto por las siguientes fases:

Round 1:
Setup.- Pon tu deck en su pila de mazo.
Draw.- Cuando tienes menos de 8 cartas, tomas hasta tener 8, si no tienes cartas en tu deck te saltas esta fase.
Summons.- Los espíritus pueden ser invocados en esta fase, además de que puedes ubicar a un segundo shamán.

Round 2:
Médium 1.- Puedes usar cartas tipo médium durante esta fase, cuando la condición de un efecto o una carta adicional se cumple, puedes usar esta fase.
Attack.- Cuando tienes 2 shamanes, escoges uno para pelear, si no puedes actuar en esta fase pierdes automáticamente. Esta fase se lleva a cabo de la siguiente manera: pones al shamán o al espíritu en el área de ataque y debes poner una carta que aumente el poder de la misma, en el área del campo de cartas de ataque, si no puedes, aquí pones una carta boca abajo, si de plano no tienes posibilidad de hacer nada de esto, pierdes el juego.

Del lado que defiende se hace lo mismo que el que ataca. Seguido de esto lo que se hace es medir los puntos de ataque y si los del atacante son mayores o igual al que defiende, éste pierde y va al cementerio, y la diferencia de poder se resta al shamán que defendía. Si del lado de ataque los puntos son menos o iguales, puedes jugar otra carta para aumentar el poder, pero si no tienes, el personaje atacante se va al cementerio. Cada vez que un shamán recibe daño, debes irlo tomando en cuenta en el medidor de vida del mismo, para evitar que esté bajo de puntos y esto te caiga de sorpresa.
Médium 2.- Puedes hacer lo mismo que en médium 1.
Attack 2.- Si tienes 2 shamanes, ataca el que no peleó antes, puedes saltarte esta fase aún si tienes 2 shamanes.
Médium 3.- Igual que Médium 1.

Round 3:
Adition.- Aquí juegas una carta tipo adition si se dan las condiciones para hacerlo. Esto quiere decir que cuando el daño a tu shamán da cero, éste se va al cementerio, ningún otro puede ocupar su lugar, además de que dicho shamán ya no puede ser usado.

Estas son las reglas más básicas del juego de Shaman King. Como siempre, estamos a sus órdenes para aquellos que deseen saber más sobre éste y los demás juegos que hemos explicado. Los juegos de trajetas son sencillos, sólo es cuestió de tener un poco de paciencia y mucho capital para adquirir las tarjetas que van saliendo al mercado. Sin más que decir, nos despedimos de todos ustedes.

©1998 Hiroyuki Takei/Shueisha Inc.

MA XXI MO
EVENTO
LO MEJOR EN
INFORMACIÓN

COMICMANÍA 2005

18, 19 y 20 de Marzo

EVENTO OFICIAL DE

Conexión MANGA y DibujArte
LA REVISTA DEL DIBUJANTE

CONVOCATORIA

Comicmanía es el segundo encuentro de Manga y Cómic, organizado por Grupo **EDITOPOSTER**, dicho evento es el mejor pretexto para pasarte un súper fin de semana en compañía de todos tus amigos; una fiesta sin igual donde encontrarás Cómics, Animes, Juguetes, Mangas, Tarjetas, Música, DVD´s y un bonche de diversión, todo reunido bajo un mismo techo.

Para celebrar una vez más nuestra pasión por el Manga y el Cómic, te invitamos a participar en nuestro Concurso Anual de Dibujo, en el cual tenemos tres categorías, con premios y, por supuesto, mucha diversión.

CATEGORÍA INFANTIL

Sólo para menores de 10 años. Tema: Goji* Haciendo una Buena Acción.

*Goji, mascota de Conexión Manga y personaje con cómic independiente, para mayor información pregunta en tu puesto de revistas, por la historieta de Goji, un Dragón con Ángel.

CATEGORÍA JUVENIL

Chavos de entre 11 y 18 años de edad. Temas: México vs. La Corrupción o Los jóvenes vs. las Drogas.

CATEGORÍA LIBRE

Para todo público, sin importar la edad. Tema: Libre.

PREMIOS POR CATEGORÍA

1er. Lugar: Diploma Goji de Oro, publicación en Dibujarte 50, en la Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

2o. Lugar: Diploma Goji de Plata y publicación en la Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

3er. Lugar: Diploma Goji de Bronce y publicación en la Galería de Conexión Manga No. 108 y regalos sorpresa.

RECEPCIÓN DE DIBUJOS

Envía o trae ya tu trabajo a Editoposter S.A. Salvador Díaz Mirón #156. Col. Santa María la Ribera, México, D.F. C.P. 06400.
O por correo electrónico a dibujo@editoposter.com (en formato JPG y pesando máximo 1 MB).

IMPORTANTE: Sólo se recibirá una lustración por persona. Ésta debe ser en tamaño carta y a técnica libre (acuarela, prismacolor, gises pastel, etc.). Anotar en el reverso los datos completos del concursante: (nombre, edad, dirección, tel., e-mail, etc.). La fecha límite para recibir tu trabajo, es el 1o. de enero de 2005. Los ganadores serán publicados en Conexión Manga No. 108. Posteriormente nos reuniremos en Comicmanía 2005, donde serán premiados.

Te esperamos los días 18, 19, y 20 de marzo. De 10:00 a.m. a 19: 00 p.m. en Expo Reforma (antes CENEYCO). Morelos No. 67, Col. Juárez, casi esquina con Reforma, a la altura del Monumento a Colón. Muy cerca del Metro Juárez y Metro Hidalgo.

Precio general $30.00, pero paga sólo $15.00 presentando cualquier revista de Grupo Editoposter con promoción.

Entrada gratis a quienes porten un buen disfraz, discapacitados, niños menores de 5 años y a personas con credencial del INSEN.

Presentado esta revista en taquilla, paga sólo $15.00

EDITOPOSTER

PARA MAYORES INFORMES VISITA NUESTRA PÁGINA DE INTERNET

www.editoposter.com

Deja de jugar con tu pajarito...

Y OCUPA TU MANO EN ALGO MAS DIVERTIDO ESTAS VACACIONES

Ven a la zona multimedia de **Bazar de la Computación y el Videojuego**, por lo último en videojuegos, consolas y accesorios de las mejores marcas y a los mejores precios. Además de lo mejor en tecnología de cómputo.

Bazar de la
COMPUTACION Y EL VIDEOJUEGO

Martes y Jueves: Practica y juega
Sábados: Torneos a partir de las 12:00 p.m.
Toda la semana: Videojuegos gratis

Yu-Gi-Oh!

Eje Central Lázaro Cárdenas 9. Centro (Frente a la Torre Latino)